

## < 審判必携（scu方式） >

### 1. チェアアンパイアの任務

チェアアンパイアは、ルールの知識およびアナウンス、コール、スコアカードの記入方法などの基本テクニックを身につけ、担当する試合をコントロールする。

### 2. ソロチェアアンパイア（SCU）とセルフジャッジ

SCU方式は、ラインアンパイアがつかず、プレーヤーがラインの判定をセルフジャッジ、SCUがライン以外の判定を行う。SCUは、そのプレーヤーのライン判定が明らかに間違っていると判断した場合、直ちにオーバールールし、次の通り処理する。ただし、プレーヤーがアピールをした後に、オーバールールすることができない。

- 1) プレーヤーの「アウト」「フォールト」のコールをSCUが「グッド」とオーバールールした場合、そのプレーヤー・チームは失点となる。
- 2) ネットに触れたあとネットを超えてバウンドしたサービスをレシーバーが「フォールト」とコールし、SCUが「グッド」とオーバールールした場合は、サービスのレットとなる。
- 3) プレーヤーの「グッド」判定を、SCUが「フォールト」または、「アウト」とオーバールールした場合は、SCUのその判定が成立する。
- 4) SCUがすべき判定を、プレーヤーが誤って「レット」「ネット」「タッチ」「ノットアップ」などとコールした場合は、以下の通り処理する。
  - a. そのコールによってプレーが停止された場合は、コールをしたプレーヤーの失点。
  - b. そのコールに関わらず、プレーが続きポイントが終了した場合、ポイントが成立する。
  - c. そのコールに両プレーヤー・チームが合意している場合、「レット」「ネット」はやり直し、「タッチ」「ノットアップ」は、ポイントが成立する。

### 3. 試合前の任務

#### ①準備

#### 1) 服装等の確認

- ・定められた服装を着用する。シューズは、テニスシューズとする。
- ・タオルは、ハンドタオルとする。
- ・雨天時。SCUは傘、レインコートで対応。

#### 2) 審判用具等の確認

- ・審判グッズ（ボード、鉛筆、ボールペン、消しゴム、ストップウォッチ、メジャー）
- ・スコアカード（団体、個人、ラウンド、シングルス、ダブルス、試合方法等）

#### 3) 必要事項の記入（待機中に）

- ・期日、時刻（開始と終了）
- ・審判員の名前

#### ②コート状況等の確認

#### 1) コートおよびコート周辺

練習ボール、落ち葉、ゴミなど余計な物が落ちていないか。コート上およびコート周辺にプレーを妨害する恐れのある物はないか、確認する。

#### 2) ネット中央の高さおよびシングルススティック

ネット中央の高さは91.4cm。シングルスラインの外側からスティックの中心まで91.4cm、ネットを挟んで交差し立てる。不要の時は審判台の下に2本置く。

- 3) 審判台の位置  
ネットポストから約100cm離し視界を確保する。
- 4) ベンチ  
審判台と同じ側に用意する。
- 5) 試合用ボール  
変形や弾み方等、不良品でないか確認する。
- 6) スコアボード  
ドロー番号を表示する。

4. プレマッチミーティング

①団体戦開始時の挨拶

1) 整列

挨拶は、ダブルスのコートを使用し、担当審判員で実施する。原則として、ドロー番号の小さい学校が審判台から見て右側のコートに、審判台側から監督、選手（登録順）の順で整列する。

2) 挨拶

(1) 「試合前の挨拶を行います。サービスラインに整列して下さい。」

(2) 「ただいまより、男子（女子）団体1回戦（○回戦、準々決勝、準決勝、決勝、順位決定戦） A高校とC高校の試合を行います。礼！」

(3) 「ネットの前までお進み下さい。」

(4) 「監督の先生は、オーダー用紙の交換をお願いします。」

(5) 「監督の先生は、ダブルス、シングルス1、シングルス2の順に選手の紹介をお願いします。」 ※ ドロー番号の小さい学校から紹介する。

(6) 「ありがとうございました。引き続き試合を行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください。」

(7) 「これで、試合前の挨拶を終わります。礼。」

3) 整列の仕方 ネット	選 選 監 手 手 督		□ S C U
	選 選 監 手 手 督		審判台

②ダブルス 試合開始時の挨拶

ア 挨拶

(1) 「ただいまより、男子（女子）団体（個人）戦1回戦（○回戦、準々決勝、準決勝決勝、順位決定戦） A高校とC高校のダブルスの試合を行います。

「SCUは◇◇高校の△△です。よろしくお願いします。」

(2) 「A高校のaさんですか？ bさんですか？」

「C高校のcさんですか？ dさんですか？」

※ 選手が服装規定を守っているか確認する。

(3) 「試合は1タイブレークセット（8ゲームプロセット 3セット）マッチです。」

(4) 「それではトスを行います。」

(5) 「何を選びますか？」

- ※ トスの勝者は I. サーバーかレシーバーの選択。
- II. エンドの選択（審判台から右側左側）。
- III. 相手に上記I. かII. を選ばせる。

(6) 「試合前の練習は3分間です。サービスから始めてください。」

- ※ S C Uは審判台に上がる。練習中にボールをよく見て目を慣れさせておくフットフォールトの癖があるか確認する。

(7) 「2ミニッツ」（残り2分です。）

(8) 「1ミニット」（残り1分です。）

(9) 残り30秒で選手紹介

「只今より、□□大会、男子（女子）団体1回戦（○回戦、準々決勝、準決勝、決勝、順位決定戦）ダブルスの試合を行います。この試合は、1タイブレークセット（8ゲームプロセット 3セット）マッチで行われます。

審判台から見て右側、A高校a選手・b選手。左側、C高校c選手・d選手です。

トスの結果、a選手b選手のサービスです。」

(10) 「タイム！」（練習終了です。）

- ※ 20秒以内に試合開始。
- 選手がベンチに戻った場合は、「レッツ・プレイ」

### ③シングルス 試合開始時の挨拶

#### ア 挨拶（主審）

(1) 「只今より、男子（女子）団体（個人）戦1回戦（○回戦、準々決勝、準決勝、決勝、順位決定戦）A高校とC高校のシングルの試合を行います。

S C Uは◇◇高校の△△です。よろしくお願ひします。」

(2) 「A高校のaさんですか？」

「C高校のcさんですか？」

- ※ 選手が服装規定を守っているか確認する。

(3) 「試合は1タイブレークセット（8ゲームプロセット 3セット）マッチです。」

(4) 「それではトスを行います。」

(5) 「何を選びますか？」

- ※ トスの勝者は I. サーバーかレシーバーの選択。
- II. エンドの選択（審判台から右側左側）。
- III. 相手に上記I. かII. を選ばせる。

(6) 「試合前の練習は3分間です。サービスから始めてください。」

- ※ S C Uは審判台に上がる。練習中にボールをよく見て目を慣れさせておくフットフォールトの癖があるか確認する。

(7) 「2ミニッツ」（残り2分です。）

(8) 「1ミニット」（残り1分です。）

(9) 残り30秒で選手紹介

「只今より、□□大会、男子（女子）団体1回戦（○回戦、準々決勝、準決勝、決勝順位決定戦）シングルの試合を行います。この試合は、1タイブレークセット（8ゲームプロセット 3セット）マッチで行われます。

審判台から見て右側、A高校a選手。左側、C高校c選手です。

トスの結果、a選手のサービスです。」

(10) 「タイム！」（練習終了です。）

- ※ 20秒以内に試合開始。
- 選手がベンチに戻った場合は、「レッツ・プレイ」

#### 4. 試合時のアナウンス

##### ①試合開始時・・・サーバーは a

###### ア 団体戦

「1 タイブレイク セットマッチ A高校 a トゥ サーブ プレイ！」

###### イ 個人戦

「1 タイブレイク セットマッチ a トゥ サーブ プレイ！」

※ 3セットマッチ

「ザ ベスト オブ 3 タイブレイク セットマッチ a トゥ サーブ プレイ！」

##### ②アドバンテージ時

###### ア 団体戦「アドバンテージ A (高校)」

※ 団体戦では、学校名 (高校は省略可)

###### イ 個人戦「アドバンテージ c」

※ 個人戦では、個人名 (ダブルスでは、サーバーの名もしくはアドバンテージサイドの

リターナーの名)

##### ③ゲームを取った時

###### ア 1ゲーム終了後

「ゲーム A ファーストゲーム C高校 c トゥ サーブ」

※ アナウンスの手順は「ゲーム」 → 「取った方の名」 → 「スコア」

ゲームカウントのアナウンスは、そのゲームを取得したポイントの直後にアナウンスする。次のゲームのサービスの前ではない。

ダブルスの場合、各選手が最初のサービスゲームのサービスを打つ前に紹介する。

(試合開始から第4ゲームまで)

###### イ 2ゲーム終了以降

「ゲーム C ワン オール」

「ゲーム A A リーズ 2-1 (ツー ワン)」

※ エンドチェンジは、90秒以内である。60秒経過で「タイム！」 75秒経過でポジションについていない場合は、「フィフティーン セカンズ」

###### ウ 6オール時

「ゲーム C 6オール タイブレイク A高校 a トゥ サーブ」

※ タイブレイク時は、最初のサーバー名のみ紹介する。

###### エ タイブレイク時

「1-0 (ワン ゼロ) A」 「5-1 (ファイブ ワン) A」 「エンドチェンジ！」

※ タイブレイク中のスコアは、最初にスコアをアナウンス (大きい数字を先に) し、次にリードしている学校 (選手) をアナウンスする。

##### ④試合終了時

###### ア 1セット

「ゲームセット アンド マッチ A 6-4 (シックス フォー)」

###### イ 3セット

「ゲーム アンド ファーストセット A 7-6 (セブン シックス)」

「ゲーム C C リーズ 3-1 (スリー ワン) セカンドセット」

「ゲーム アンド セカンドセット C 6-4 (シックス フォー)」

「ワンセット オール ファイナルセット」

「ゲームセット アンド マッチ A ツーセット トゥ ワン」

「7-6 4-6 6-3」

※ リタイヤの場合

「ゲームセット アンド マッチ A 5-3 (ファイブ スリー リタイヤ)」

※ 勝者からサインをもらう。

## 5. 試合終了時の挨拶

### ①団体戦（全対戦終了時）

「△番コートサービスのラインに整列して下さい。」

※ 団体戦開始時と同様に整列する。

「只今の試合は、ダブルス 1 - 0 シングルス 1 - 1 計 2 - 1 で C 高校の勝利が決定しました。礼！」

※ 両校が歩み寄らず、握手がなされなかった場合は

「両校、前に出て、握手をして下さい。」

### ②個人戦

試合終了のアナウンス後、両選手の握手を確認する。→勝者からスコアカードにサインをもらう。

## 6. 試合後の任務

### ①スコアボードを元に戻す。

### ②コートおよびコート周辺の状況を確認する。

※ 選手の忘れ物やボール缶等、余計なものがないか確認する。

## 7. SCUの任務と注意事項

### ①プレー全般について

ア サーブを打つ前には、レシーブの構えをしているか、必ず確認する。サーブのモーションからフットフォールトをチェックする。サーブが打たれた瞬間からは、ボールから目を離さず ボールを目で追う。ボールから目を離して、ラインを先に見てはいけない。

イ 試合中に起こるすべての事実問題について判断する。副審（ラインアンパイア等）の判定が正しいか確認する。必要があれば、オーバールールし、ポイントレットあるいは、ポイント成立を判断する。必要があれば、タイムバイオレーション、コードバイオレーションを科す。事実問題は、チェアアンパイアが最終判断する。

※ インカアウトか、妨害があったのか等。

ウ アウトオブプレーの瞬間に、失点した選手を視野に入れておく。選手から判定についての質問があれば答え、必要に応じてハンドシグナル、アイコンタクトを使う。

### ②コールとアナウンス

ア SCUの手順

ジャッジコール → 計時 → カウントアナウンス → スコアカード記入

イ コール

ネットしたサービスフォルトのコールはしない。ダブルフォルトのコールはしない。

### ③時間管理

ア ポイント間

ポイント間は 25 秒。プレーしない場合は、「レッツ・プレイ！」

イ エンドチェンジ

エンドチェンジ 90 秒。60 秒経過で「タイム！」。セットブレイク 120 秒。90 秒経過で「タイム！」「タイム」のアナウンスから 15 秒経過してもポジションについていない場合「フィフティーン セカンズ」

※ タイブレイクのエンドチェンジも 25 秒。ベンチに座ってはいけない。水分補給とタオルの使用は可能である。

※ 選手からのクレーム処理後には、再度正確な判定とスコアをアナウンスし、「レッツ・プレイ！」25 秒計る。

### ④オーバールールおよび訂正

ア ジャッジをミスした場合は、すぐにコールの訂正を行う。

イ プレーヤーの明らかなミスジャッジに対しては直ちにオーバールールする。

※ グッドのボールをアウト（フォルト）とコールした場合

「コレクション ザ ボール ワズ グッド」

アウト（フォルト）のボールをグッドとジャッジした場合

速やかに「アウト（フォルト）」をコールする。

ウ 選手の抗議により、オーバールールしたり、判定を覆してはいけない。

#### ⑤クレーム処理

ア 事実問題についての最終判断者は、SCUである。事実問題（アウトかインか。ノットアップかそうでないか。）に関して、選手や監督が「レフェリーを呼べ」という権限はない。 ※ 事実問題に対するクレームには、毅然とした態度で臨む。

人差し指を立てて「アウトです。」

手の平を下に向けて「インです。」

イ 法的問題（ルールに関する問題）で、選手が主審の判断に納得しない場合はレフェリーが最終判断する。（レットなのか、ポイント成立なのか等）

※ 解決できない場合はRUを呼び、対応してもらう。

#### ⑥メディカルタイムアウト

ア MTOが認められるのは、打撲、捻挫、擦り傷、切り傷、出血、鼻血、嘔吐、熱中症などである。

イ 筋けいれん（疲労および体力の消耗）は、ケガではないので、MTOは認められない。

ウ MTOは3分以内で、セルフトリートメント（自分で治療する）が基本である。

※ 選手がMTOを要求した場合は、すぐにRUを呼ぶこと。

#### ⑦タイムバイオレーションとコードバイオレーション

ア タイムバイオレーション

1回目 警告

「タイムバイオレーション ウォーニング a選手」

2回目以降はその度に 失点

「タイムバイオレーション ポイントペナルティー a選手」 → 「新スコア」

イ コードバイオレーション

1回目 警告

「コードバイオレーション ボールの乱用（違反事項） ウォーニング a選手」

2回目 失点

「コードバイオレーション ラケットの乱用 ポイントペナルティー a選手」

→ 「新スコア」

3回目以降 1ゲームを失う

「コードバイオレーション 言葉による侮辱 ゲームペナルティー a選手」

→ 「新スコア」

※ ア、イに関して、違反だと確認、確信した場合は、RUを呼び対応してもらう。

#### ⑧ソフトウォーニング

ア 選手に対して

「今度、落とし物をする、ポイントを失います。」

「レシーブの時に、必要以上に動く行為は妨害行為になります。止めて下さい。」

「相手の選手に対してのガッツポーズは止めて下さい。」

「今度、暴言を吐くとコードバイオレーションになります。」

イ 監督に対して

「応援はこちらのコートだけでお願いします。」

「インプレー中のアドバイスはおやめ下さい。」

「エンドチェンジ時以外は、立ち上がらないで下さい。」

ウ 観客に対して

「お静かにお願いします。」

「野次、侮辱、罵声はおやめ下さい。お願いします。」

⑨その他

ア SCUは、コート内における事実問題に関して、絶対的な決定権の所有者である。公正公平なジャッジと毅然とした態度を心がけること。

イ 突発的な事態（体調不良、天候、応援等）やクレーム対応（コード違反）で困った時は、R Uを呼ぶこと。特に、クレーム対応の場合は、その内容を整理してR Uに伝えること。

ウ 雨や雷等でのゲームの中断は、本部からの放送、またはR Uを通して指示がある。選手と共にゲームスコア、ポイント、エンドを確認すること。

8. 試合のコール

①アウト

②フォールト

ネットを越えなかった時は、コールしない。「ダブルフォールト」はコールしない。

③フットフォールト

サービスが打たれた瞬間にコールする。

④レット

アンパイアがプレーやサービスをやり直すと判断した時。

⑤コレクション

フォールト、アウトをグッドに訂正する時。

⑥ネット

サービスがネットに触れた後、レシーバー側へ越えた時。

⑦スルー

打球がネットを通り抜けた時。

⑧タッチ

ボールが身体に触れた時。

持ち物を相手コートに落とした時。

ラケットや身体がネットに触れた時。

ボールがラケットにかすった時。

⑨ノットアップ

2バウンド以上で返球した時。

⑩ファウルショット

故意に2度打ちした時。

ボールがネットを越してくる前に打った時。

⑪ヒンダランス

プレーヤーが「故意に相手を妨害」した時。（失点）

プレーヤーが「無意識に相手を妨害」した時（レット）

⑫ウエイトプリーズ

何らかの不都合が起こり、サービスを打つのを待つよう知らせる時。

9. ルール

①パーマネントフィクスチュア

- ・コートのある全ての施設、設備、主審、副審、線審、ボールパーソンのことをいい、シングルス時にはシングルススティック外側のネットポストやネットもパーマネントフィクスチュアとみなされる。

・インプレー中のボールが地面に落ちる前に、ボールパーソンや線審がうっかりつかんだ。 →  
ボールを打った者の失点になる。

・シングルススティックを使用してシングルスを行っているとき、ラリー中のボールがダブルス用ポストに触れて相手方のコートに入った。

→ シングルススティックの外側はパーマネントフィクスチュアであり、バウンド前にパーマネントフィクスチュアに当たった場合は失点となる。

・ダブルスでネットポストとネットの網の間隙間を通り抜け、相手コートに返した

→ ネットは十分に引っ張って、2本のネットポストの間を完全に塞ぐように張る。とあるので、無効である。ただし、シングルスの場合は有効である。

・ボレーをしたボールがネットに当たり、ボールが跳ね上がった時、シングルススティックがネットから外れた。

→ シングルススティックが外れた瞬間にレットである。

・シングルスを行っているとき、シングルススティックとダブルス用ポストとの間にあるネットに、インプレー中のプレーヤーが触れた。

→ パーマネントフィクスチュアにプレーヤー自身が触れても、失点にはならない。

## ②ボール

・インプレー中にボールが破れた。

→ そのポイントをやり直す。

・ポイントが終わったとき、ボールが軟かくなっていた。

→ ボールが破れたのではなく、単なる軟化の場合、ポイントはやり直さない。

## ③ラケット、ストリング

・ラリー中にストリングが切れた。

→ そのポイントはそのままプレーできる。ポイント終了後ただちに正規のラケットに交換する。持っているラケットのストリングが全部切れた場合、主審、RUを通してラケットの補充を頼むことができる。時間内にプレーできない場合はコードバイオレーション「不当なゲームの遅延」になる。

・ラケットのストリングに振動をおさえる器具を取り付けている。

→ よい。ただし、その位置はストリング交差模様の外側部分とする。

## ④サービス、サーバー

・サーブされたボールが地面に落ちる前に、パーマネントフィクスチュア、シングルススティック、またはネットポストに触れた。

→ フォールトである。

・シングルスで、サーバーがシングルスサイドラインとダブルスサイドラインの間からサービスを打った。

→ フットフォールトである。

・ダブルスで、サーブされたボールがサーバーのパートナーに当たった。

→ フォールトである。

・サーブするボールを空中にトスしたあと、サーバーが打つのを止めてボールをつかんだ。



→ フォールトではない。サーブするのを止めたサーバーは、ボールを手でつかんでも、ラケットで止めても、地面に落とすとしても構わない。

・ファーストサービスの打球時に、サーバーのストリングが切れ、そのサービスがフォールトした。  
→ 切れたままセカンドサービスを打っても、ラケットを交換してセカンドサービスを打ってもよい。

・セカンドサービスがネットにあたったはずみでシングルスティックが倒れた。  
→ ポイントレットになる。ファーストサービスからやり直す。センターストラップの止め金がはずれた場合なども同じである。

#### ⑤ レシーブ、レシーバー

・ファーストサービスがフォルトになった時にレシーバーのストリングが切れた。  
→ レシーバーはラケットを交換してもしなくても構わない。ただし、レシーバーがラケットを換えた場合は、ポイントレットとなり、ファーストサービスが与えられる。

・サーブされたボールが、ネット、ストラップまたはバンドに触れた後、地面に落ちる前レシーバー、またはレシーバーのパートナーに触れた。（着衣、持ち物を含む）  
→ サービスレットとなり、そのサービスをやり直す。

・ダブルスでサーブしたボールが、バウンドする前にレシーバー、またはレシーバーのパートナーに当たった。  
→ サーバーの得点となる。

・レシーバーがいったん構えた後、サーバーがセカンドサービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」を知らせたが、サーバーが気づかずサーブを打ってしまった。  
→ ファーストサービスからやり直す。

#### ⑥ プレーヤーの失点と有効返球

・プレーヤーが、ネットの仮想延長線を越えて相手側に入り込んだ。  
→ 相手コートに入らない限り、返球の前後に関わらず失点にはならない。

・ラリー中にシングルスティックにあたったあと、正しくコートに入った。  
→ 有効である。（ただし、サービスの場合はフォールト。）

・ボールがバウンドした後、逆回転がかかって（風に戻されて）ネットを越えて相手側に戻ったので、ネット越しに正しく返球した。  
→ 有効である。

・ネットの自分側で打った後、ボールは正しく返球されたが、自分のラケットがネットを越えて相手側に突き出た。  
→ 有効である。

#### ⑦ 妨害

・故意ではない2度打ちをした。  
→ 有効である。

・ボールが地面にバウンドしたあと、風に押し戻されてネットを越え戻っていった。プレーヤーが追いついて打とうとしたが、相手が邪魔をした。

→ 主審は、相手の行為が故意なのか、無意識なのかを判断する。故意の場合は、相手を失点にし、無意識の場合は、ポイントをやり直す。

- ・ポイントが始まったとき、すでにコート上に転がっていたボール、または他の物体がプレー中に邪魔になった。
- 妨害ではないので、やり直しはできない。
- ・第2サービスの前に、他のコートからボールが転がってきた。
- 第2サービスのモーション前に、ボールが転がってきてても妨害とは判断しない。第2サービスからのやり直し。ただし、モーションに入ってからボールが転がってきた時は妨害と判断し、第1サービスからのやり直し。
- ・インプレー中、プレーヤーが帽子を落とした。
- 落としたのがその試合で1度目ならレット。その際「今後落とし物をしたら、その度に失点になります。」と伝える。2回目以降の落とし物は、故意による妨害と判断し失点となる。
- ・第2サービスからのインプレー中、コート上にあるボールを蹴飛ばした。
- 第1サービスのフォールのボールを誤って蹴飛ばした場合、主審が妨害と判断した場合「レット」をコールできる。2回目以降は故意による妨害と判断し失点となる。

#### ⑧間違いの訂正

- ・テニス規則にかかわる間違いが発見された時は、間違いに気づくまでに行われたポイントは、原則としてすべて有効とし、間違いを訂正する。
- ・サーバーが誤ったサイドからサーブするのが発見された。
- ただちに間違いを訂正し、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。間違いが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。
- ・スタンダードゲーム中、サーバーの順番が間違っていたことに気づいた。
- 気づきしだい、本来のサーバーに代わる。しかし、気づいた時、すでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。  
間違いに気づいた時、相手がすでに打っていたフォールトは取り消す。ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は、間違いに気づく前に打たれていたフォールトは取り消さない。
- ・タイブレーク中にサービス順番が間違っていることに気づいた。
- 偶数ポイント終了時に気づけば正しい順番に戻し、奇数ポイント終了時に気づけば順番が入れ代わったままプレイを続ける。間違いに気づく前に打たれたサービスのフォールトは取り消す。ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は、間違いに気づく前に打たれていたフォールトは取り消さない。
- ・ダブルスのゲームの途中で、パートナー同士のレシーブ隊形の間違いに気づいた。
- そのゲームだけ間違っただけプレイを続け、次のレシーブゲームで本来の形に戻す。
- ・タイブレークセットでプレーすると決められていたのだが、6ゲームオールになった時、間違っただけスタンダードゲームでプレーしてしまった。
- 最初の1ポイントだけをプレーしたのであれば、直ちにタイブレークセットに戻す。第2ポイントがインプレーになった後で気づいた場合は、そのままアドバンテージセットでプレーを続け、8ゲームオールになったらタイブレークを行う。

#### ⑨その他（事例として）

- ・ダブルスのゲームにおいて、ロブの落ちたベースラインの判定が、プレーヤーの陰になって見えな

った。

→ 事実問題に関して、ラインアンパイアが判定を下せず、または、ラインアンパイアがついておらず、しかも、チェアアンパイアも判定を下せなかった場合は、ポイントのレットになる。

・団体戦のタイブレイクのエンドチェンジ時に、コーチングをしていた。

→ コーチングは不可。25秒でプレーしなくてはならない。速やかなプレーを促す。

・試合中に選手が、シューズの交換を申し出てきた。

→ 「汗で湿ったシューズの交換」は、1試合1回に限り、エンドチェンジ時にコート内に予備が用意されていれば履き替えに必要な時間延長が認められる。「シューズがすべる」などの理由でコートを離れることはできないが、破損した場合は、「用具の不具合」として、会場内に予備の用具がある場合に限り、理にかなった時間内で取りに行くことができる。

・主審が「フォールト」と言ったが、プレーヤーは「サービスエースだ」と抗議してきた。相手プレーヤーはサービスエースを認め、次のポイントの準備をしている。

→ 主審の判定は最終であり、プレーヤーの要求によって判定を覆してはならない。ただし、相手プレーヤーが、自らの不利益を理解して、相手の獲得ポイントとして認める場合、ポイントのコンシード (Concede) として、相手プレイヤーへのポイント譲渡が認められる。

・シングルスでドロップショットを追いかけボールは相手コートに返球しエースとなったがネットに触れてしまった。

→ 相手コートに返球されたボールが2バウンドするのと、ネットに触れたのと、どちらが早かったかで判断する。

・打球時に大きな声を出す選手

→ まぎらわしいが、声が相手を妨害していると主審が認めた場合は、「レット」をコールし、プレイのやり直しを命じる。特に、打球後に声を発した場合は、故意の妨害と判断してよい。また、プレイ再開の前に、プレーヤーに対して「次に同じようなことをしたら、故意に相手を妨害した。として失点になります。」と告げる。